

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, maka pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan permainan *Galgenmännchen* terhadap hasil penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa SMA kelas XI pada subtopik *Meine Familie*. Kesimpulan ini diambil melalui hasil penghitungan uji-t yang menunjukkan bahwa $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$. Hasil $t\text{-hitung}$ bernilai 0,33542 dan dikonsultasikan menggunakan nilai $t\text{-tabel}$ dengan tingkat signifikansi 0,05 dan db sebesar 35, yaitu 1,68957 ($0,33542 < 1,68957$). Berdasarkan perhitungan tersebut menghasilkan kesimpulan berupa hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

Hasil perbandingan penguasaan kosakata antara kedua kelas penelitian menyatakan bahwa kenaikan kelas eksperimen lebih tinggi dan merata dibanding kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan penguasaan kosakata pada proses pembelajaran di kelas yang menggunakan media *Galgenmännchen*, namun tidak cukup signifikan untuk menunjukkan adanya pengaruh permainan *Galgenmännchen* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

B. IMPLIKASI

Berdasarkan hasil kesimpulan pada penelitian ini bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan permainan *Galgenmännchen* terhadap hasil penguasaan

kosakata bahasa Jerman siswa SMA kelas XI pada subtopik *Meine Familie*, maka dapat dikemukakan implikasi dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Permainan *Galgenmännchen* tidak terbukti memiliki pengaruh pada penguasaan kosakata sehingga dapat menjadi pertimbangan bila menggunakan permainan ini sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan kosakata.
2. Secara teoritis, permainan kosakata dapat memiliki pengaruh positif terhadap keterampilan kosakata. Sehingga dengan adanya temuan dari kesimpulan mengenai Permainan *Galgenmännchen* yang tidak berpengaruh pada penelitian ini, dapat memancing inovasi permainan atau kegiatan lainnya yang diharapkan bisa meningkatkan keterampilan kosata bahasa Jerman bagi peserta didik.

C. SARAN

Berdasarkan pada hasil penelitian ini, ada beberapa poin yang dapat dijadikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan tepat guna. Beberapa permainan maupun kegiatan memiliki fungsi yang bisa memancing motivasi ataupun berkaitan langsung dengan peningkatan kemampuan dan keterampilan peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Kepada peserta didik untuk bisa kembali mendalami pembelajaran kosakata bahasa Jerman secara mandiri dengan membaca literatur, aktif berbicara bahasa asing, atau kegiatan lainnya. Hal ini perlu karena keterampilan kosakata merupakan bagian penting yang menunjang kemampuan berbahasa, sehingga meningkatkan keterampilan kosakata dapat menjadi modal penting lancarnya kegiatan berbahasa dan berkomunikasi.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti hendaknya dapat melakukan lanjutan dengan mempertimbangkan penelitian ini sebagai landasan awal. Peneliti dapat melakukan replikasi penelitian ini dengan menuntaskan keterbatasan yang dialami dalam penelitian. Kegiatan penelitian juga dapat dilakukan pada aspek-aspek disekitar permainan *Galgenmännchen* atau pada keterampilan kosakata sehingga dapat menjadi sumbangsih pada perbaikan dan inovasi pembelajaran bahasa Jerman.